LEGEND SOFTWARE

S K Y X

Notice

CHARGEMENT :

Lancez le programme sur :

- un clavier QWERTY :] CPM
(Shift + @)
- un clavier AZERTY : ù CPM
(Shift + @)

DEPLACEMENT :

Joystick :
Création : Fire
Arme : Espace

Clavier :
Création : Espace
Arme : Copy

Une pause est accessible en appuyant sur la touche P pendant le déroulement du jeu.

PRINCIPE :

Le but du jeu est de tracer des lignes derrière soi, afin de former des surfaces qui, une fois refermées sur elles-mêmes, s'emplissent aussitôt et laissent découvrir une partie d'un décor. Lorsque vous découvrez 75 % ou plus de ce décor caché, vous avez alors annexé un territoire du royaume de Belda et détruit les forces du mal qui peuplaient et hantaient ce lieu.

Un autre moyen pour arriver à vos fins est de collectionner les lettres du nom du territoire déposées par la fée Elenna. Une fois ce nom reconstitué, la malédiction de la sorcière Vindi sur ce lieu est rompue.

Ensuite, après chaque étape, vous avez le choix entre plusieurs directions possibles pour accéder au château d'Orok, le repère de l'infâme Burgos.

LES HEROS :

Vous pouvez incarner 4 personnages différents :

- GATSBY, le saltimbanque - Il est adroit au lancer du boomrag, arme de jet redoutable
- ZORX, le magicien - Il peut déclencher un bouclier magique qui le protège contre les forces du mal
- NIMBUS, l'elfe - Sa principale qualité est de pouvoir se déplacer très rapidement
- YURK, le guerrier - Il est le seul à posséder la célèbre épée Démonos aux pouvoirs exceptionnels. Comme le bouclier de Zorx, cette épée se dégrade malheureusement après une trop longue utilisation.

L'annexion d'un territoire signifie la conquête de nombreux trésors.

C'est aussi l'occasion pour chacun de nos quatre héros de retrouver leur pleine forme et de gagner en efficacité, dans leur domaine respectif.

Libre à vous, avant chaque nouvelle étape de changer de personnage en fonction des nouvelles potentialités de chacun des héros.

LE ROYAUME DE BELDA :

Dans le royaume de Belda, vous devrez faire face à de nombreuses créatures toutes plus maléfiques les unes que les autres pour délivrer Libraé, la licorne enchantée. C'est ici, au coeur de cette épouvante, que l'infâme Burgos, après avoir tué le prince Aranis, a enchaîné la douce Aliséa dans les geôles d'Orok. Il vous faudra beaucoup de force et de courage pour atteindre Gargor l'inaccessible. Mais bien avant encore, les territoires arides d'Arto et de Zabu, contrôlés par Braha, seront autant d'obstacles, à moins que ne préféreriez traverser Brocélia la verte qui cache en son sein les malicieuses créatures de Jirx. De toutes manières, vous devrez faire face au joug de Darta qui s'étend des abords de Trad aux recoins les plus humides de Nart. Tous vos mouvements seront surveillés par Fork et son messager Turn.

Vous n'échapperez pas non plus aux terribles combats contre Barz et Gorto, les impitoyables. Les hurlements des monstres de Cirux vous glaceront le sang. Quant à Karak, le gardien de Pirus, il ne vous épargnera pas non plus !

Surtout n'oubliez pas les conseils de Zira afin de ne pas finir comme Arvi qui n'a pu résister aux assauts des déracinés de Xins.

La progression dans certains territoires est périlleuse. La sorcière Vindi rode souvent et quand elle vous aperçoit lâche des objets maléfiques.

Vous devrez ainsi éviter les murs magiques et ne pas vous laisser tenter par les bouteilles de Gnaps, l'alcool préféré des habitants de Belda. Les rencontres avec des hordes de fantômes et d'orques, de redoutables ogres et aussi de féroces dracus (monstres tout vert) sont aussi peu recommandées.

Attention ! Toute hésitation ou tout retour en arrière vous seront fatales, une flamme aux pouvoirs mystérieux se mettant immédiatement à votre poursuite !

Heureusement, la bonne fée Elenna veille sur vous : de temps en temps à l'aide de sa baguette magique elle dépose le long de votre chemin des pommes d'énergie et parfois un Flum, objet générateur de vie.